

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Indonesia merupakan Negara yang mempunyai berbagai macam budaya dan kesenian yang beranekaragam. Dari sekian banyak budaya yang dimiliki Indonesia terdapat satu warisan budaya Indonesia yang sangat berharga yaitu Batik. Batik merupakan warisan budaya dunia yang telah diakui oleh UNESCO sejak tanggal 2 Oktober 2009 sebagai warisan budaya Indonesia (Suliyanto et al., 2015). Oleh karena itu sebagai warga Negara Indonesia diwajibkan untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya tersebut.

Perkembangan teknologi yang semakin maju membuat generasi muda menjadi kurang berminat dalam mempelajari warisan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. (Suliyanto et al., 2015). Hal tersebut disebabkan oleh proses pengenalan budaya di sekolah masih menggunakan metode konvensional.

Selama ini pengenalan mengenai batik di sekolah hanya dilakukan melalui penyampaian teori yang dilakukan guru secara konvensional ditambah dengan cara mengunjungi museum dan galeri batik (Nurul, 2015).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada 21 februari 2018 yang bertempat di SDN 1 Sambirejo kabupaten Karanganyar. Diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran di sekolah tersebut menggunakan metode konvensional/ceramah. Selain itu belum ada suatu media pembelajaran yang dapat digunakan siswa secara mandiri kecuali buku pelajaran. Metode tersebut membuat siswa cenderung pasif dan kurang berminat dalam mempelajari materi yang disampaikan guru mengenai batik.

Selain itu berdasarkan wawancara yang dilaksanakan di sekolah tersebut di peroleh informasi bahwa mayoritas siswa kelas 4 memiliki *smartphone*. Sayangnya penggunaan *smartphone* pada siswa hanya untuk bermain game saja. Untuk itu diperlukan suatu media belajar yang dapat mengoptimalkan penggunaan *smartphone* pada siswa.

Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran dapat mendorong siswa belajar lebih aktif dan membuat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik. Hal

tersebut terjadi karena siswa pada zaman sekarang tergolong kedalam generasi *digital native*, sebutan untuk orang-orang yang terlahir di era teknologi komputer dan aplikasinya. Generasi *digital native* lebih mudah dalam memanfaatkan teknologi dibandingkan generasi *immigrant*. (Sukirman, 2017). Selain itu keaktifan siswa dalam pembelajaran sejalan dengan prinsip kurikulum 2013 yang telah diterapkan di sekolah tersebut.

Penanaman materi batik kepada anak usia dini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan guru. Usia dini (*golden age*) merupakan usia yang tepat dalam menanamkan nilai budaya bagi siswa. Apabila sejak awal siswa ditanamkan nilai Pendidikan yang tepat maka akan menjadi pondasi yang kuat untuk pemberian materi berikutnya (Sukirman et al., 2018).

Hasil penelitian terdahulu yang digunakan untuk memperkuat pengembangan aplikasi BABASA adalah pengenalan batik berbasis *Augmented reality*. Namun aplikasi tersebut masih memiliki kekurangan yaitu aplikasi tersebut menggunakan *Application programming interface* Vuforia dimana aplikasi tersebut belum bisa mendeteksi motif batik secara spesifik. Hal tersebut terjadi karena aplikasi tersebut berjalan dengan cara mendeteksi motif batik berdasarkan marker. Apabila marker tersebut jelas maka kemungkinan terjadi kesalahan sedikit, namun apabila marker tidak jelas maka akan terjadi banyak kesalahan pada aplikasi tersebut (Rentor, 2013).

Berdasarkan kelemahan diatas maka dikembangkan suatu aplikasi pengenalan batik berbasis *barcode*. Teknologi *barcode* dipilih karena memiliki tingkat kesalahan (*error*) yang rendah (Legowo, 2014).

Berdasarkan uraian diatas maka dikembangkan suatu aplikasi pengenalan batik berbasis android yang menggunakan teknologi *barcode*. Pengembangan dilakukan melalui sebuah penelitian untuk mengetahui kelayakan aplikasi BABASA sebagai media pembelajaran batik siswa sekolah dasar.

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang data diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa kelas 4 SDN 1 Sambirejo kurang berminat mempelajari materi batik yang disampaikan oleh guru.
2. Belum adanya media pembelajaran yang dapat digunakan siswa secara mandiri dalam kegiatan belajar mengajar dikelas selain buku pelajaran.

## **C. PEMBATASAN MASALAH**

Agar dalam kegiatan penelitian dapat berlangsung secara efektif, efisien, dan terarah sesuai dengan tujuan yang diinginkan maka permasalahan penelitian dibatasi sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran pada materi batik kelas 4 sekolah dasar.
2. Aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut memuat informasi mengenai nama motif batik, asal batik, makna, dan proses pembuatan batik secara umum.
3. Aplikasi yang dikembangkan akan berjalan di dalam sistem operasi Android.
4. Jumlah motif batik yang akan digunakan pada aplikasi ini sebanyak 10 buah dikarenakan terdapat sangat banyak motif batik di Indonesia.
5. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 1 Sambirejo.
6. Materi mengenai proses pembuatan batik dibuat secara umum.
7. Pengujian aplikasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa.

## **D. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa secara mandiri untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari batik di SDN 1 Sambirejo.

2. Bagaimana kelayakan aplikasi BABASA (batik *barcode scanner*) sebagai media pembelajaran batik terhadap siswa kelas 4 SDN 1 Sambirejo.

#### **E. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa secara mandiri untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari batik di SDN 1 Sambirejo.
2. Menguji kelayakan aplikasi BABASA (batik *barcode scanner*) sebagai media pembelajaran batik siswa sekolah dasar.

#### **F. MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan adalah:

##### a. Manfaat Teoritis

Memperoleh pengetahuan dan menambah teori keilmuan mengenai pengembangan media pembelajaran pada materi batik melalui aplikasi BABASA (Batik *Barcode Scanner*).

##### b. Manfaat Praktis:

###### 1) Bagi siswa

Sebagai media pembelajaran bagi siswa agar lebih semangat dalam mempelajari warisan budaya Indonesia yaitu batik.

###### 2) Bagi guru

Memberikan masukan kepada guru mengenai inovasi media pembelajaran sehingga mejadi referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

###### 3) Bagi masyarakat

Menambah wawasan bagi masyarakat mengenai perkembangan teknologi yang diaplikasikan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang sedang berlangsung.

###### 4) Bagi penelitian

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi/rujukan bagi penelitian lebih lanjut.